Langenscheidt Software

Autorenprogramm

MFI INTERNATIONAL

Vier Übungstypen:
· Multiple-Choice ·
· Zuordnung ·
· Richtig-Falsch ·
· Lückentext ·

L

Interaktives Testpaket

Ein Autorenprogramm zu den Übungstypen:
- Multiple Choice
- Zuordnung
- Richtig/Falsch
- Lückentext

VON

JOHANNES SCHUMANN UND JOHANN BREITSAMETER

IN ZUSAMMENARBEIT MIT DEM GOETHE-INSTITUT, MÜNCHEN,
UND DER LANGENSCHEIDT-REDAKTION

LANGENSCHEIDT

BERLIN · MÜNCHEN · WIEN · ZÜRICH · NEW YORK

In Zusammenarbeit mit dem

Goethe-Institut zur Pflege der deutschen Sprache im Ausland
und zur Förderung der internationalen kulturellen Zusammenarbeit e.V., München,
Lenbachplatz 3, 8000 München 2

Redaktion: Barbara Stenzel

Auflage: 5. 4. 3. 2. 1. | Letzte Zahlen
Jahr: 1990 89 88 87 86 | maßgeblich

© 1986 Langenscheidt KG, Berlin und München
Druck: Druckhaus Langenscheidt, Berlin-Schöneberg
Printed in Germany

Inhalt

Programmbeschreibung 4
Was Sie wissen sollten 5
Und so funktioniert's 6
Arbeitsschritte
(am Beispiel: Multiple-Choice-Test) 7
Lehrerversion 7
Schülerversion 14
Die anderen Testformen 17
Zuordnungstest 17
Richtig/Falsch-Test 19
Lückentest 21
So erstellen Sie sich Ihre Arbeitsdisketten 25

Programmbeschreibung

Das **Interaktive Testpaket** ist eine Sammlung von Autorensystemen zu den vier wichtigsten standardisierten Übungstypen:

-Multiple Choice
-Zuordnung
-Richtig/Falsch
-Lückentext.

Ein Autorensystem ist eine Art einfaches Textverarbeitungsprogramm: Es bietet einen Rahmen, den die Benutzer mit eigenen Inhalten füllen.

Das **Interaktive Testpaket** richtet sich an alle Lehrer/innen und Ausbilder/innen, die Arbeitsmaterial zu Übungs- und/oder Testzwecken benötigen. Sie können damit Aufgaben und Tests herstellen und speichern, die maßgeschneidert für ihre jeweiligen Bedürfnisse und Lernergruppen sind.

Zu jeder der Übungsformen stellt das **Interaktive Testpaket** eine Diskette bereit, aus der Sie sich jeweils eine Lehrer- und eine Schülerdiskette erstellen (siehe S. 25, Erstellung der Arbeitsdisketten). Die Aufgaben werden mit Hilfe der Lehrerdiskette auf die Schülerdiskette geschrieben. Die Schülerdiskette darf kopiert werden und steht so einer beliebigen Anzahl von Lernern zur Verfügung. Auf eine Schülerdiskette passen 9 Tests mit jeweils 10 Aufgaben.

Ein großer Vorteil des **Interaktiven Testpakets** besteht in der Möglichkeit, die Tests über einen angeschlossenen Drucker in beliebiger Anzahl ausdrucken zu lassen. Die Tests können so nicht nur als Computerübungen, sondern auch als Papierkopien eingesetzt werden, z.B. wenn nicht alle Lerner einen Rechner zur Verfügung haben, wenn Hausaufgaben erledigt werden sollen oder wenn in einer Prüfungssituation keine Korrekturhilfe durch den Computer gewünscht wird.

Was Sie wissen sollten:

Das **Interaktive Testpaket** ist ausgelegt für einen Apple II mit Language Card (bzw. 16-K-Erweiterungskarte) oder einen Apple IIe. Für beide benötigen Sie zusätzlich das CP/M-Betriebssystem, also eine CP/M-Erweiterungskarte und die CP/M-Systemdiskette. Um Aufgaben schreiben zu können, müssen zwei Diskettenlaufwerke angeschlossen sein. Zum Bearbeiten der Aufgaben durch die Lernenden genügt ein Diskettenlaufwerk.

Falls Sie das erste Mal mit Ihrem Apple-Computer arbeiten, sollten Sie unbedingt das Benutzer-Handbuch studieren. Beachten Sie, wie man die Disketten pflegt und ins Diskettenlaufwerk einlegt. Bevor Sie bei Störungen Ihren Händler benachrichtigen, sollten Sie das Kapitel zur Störungsbeseitigung lesen. Viele Probleme werden durch einfache Fehler am System verursacht, die sich leicht beheben lassen. (Häufige Fehlerquellen sind z.B.: Das Netzkabel ist nicht richtig eingesteckt, der Monitor ist falsch eingestellt oder ausgeschaltet, das Diskettenlaufwerk ist nicht geschlossen.) Zum besseren Verständnis des CP/M-Betriebssystems empfiehlt es sich, einen Blick in Ihr CP/M-Handbuch zu werfen.

Achtung: Wer eine Lehrer-Diskette außer zum eigenen Gebrauch kopiert oder weitergibt, macht sich strafbar und wird strafrechtlich verfolgt.

Und so funktioniert's:

Bevor Sie das erste Mal mit Ihrem Interaktiven Testpaket arbeiten, müssen Sie sich mit Hilfe der 4 Langenscheidt-Originaldisketten Arbeitsdisketten erstellen. Auf S. 25 steht, wie Sie das machen. Wenn im folgenden von Lehrer- und Schülerdiskette die Rede ist, so sind immer diese Arbeitsdisketten gemeint. Ihre Langenscheidt-Originaldisketten bewahren Sie bitte an einem sicheren Ort auf.

Machen Sie sich zunächst mit dem Multiple-Choice-Test vertraut. Nachdem Sie den Umgang mit einem Übungstyp beherrschen, sollten Ihnen auch die anderen keine Mühe bereiten, denn die Programmierschritte sind weitgehend identisch.

Das Programm ist benutzerfreundlich - eine Menüzeile unten am Bildschirm zeigt Ihnen jederzeit Ihre Möglichkeiten. Auch wenn Sie einmal etwas falsch machen sollten, kann nichts passieren - das Programm hilft Ihnen mit einer klaren Meldung weiter.

Es wird Ihnen gleich auffallen, daß die deutschen Umlaute **ä, ö, ü** in den Anweisungen des Programms als **ae, oe, ue** dargestellt sind. Das liegt daran, daß nicht alle CP/M-Systeme mit dem deutschen Zeichensatz ausgerüstet sind bzw. dieselben Sonderzeichen mit den Umlauten belegen. Wenn Sie einen Apple mit deutscher Tastatur haben, können und werden Sie die Umlaute und das scharfe s selbstverständlich als **ä, ö, ü** und **ß** eingeben und darstellen.

Arbeitsschritte
(am Beispiel: Multiple-Choice-Test)

Lehrerversion

1. Starten des Programms

Legen Sie Ihre mit 1T numerierte Lehrerdiskette (Multiple Choice) in Laufwerk 1 und die dazugehörige mit 1 numerierte Schülerdiskette in Laufwerk 2 und schließen Sie die Laufwerke. Nach Einschalten (Starten) des Geräts meldet sich das Betriebssystem mit dem Zeichen **A>**. Rufen Sie nun das Programm auf, indem Sie die Startnummer **1T** eintippen und die **Return**-Taste drücken.

2. Das Hauptmenü

Nun erscheint der Vorspann des Programms und kurz danach das Hauptmenü, das Ihnen Ihre Auswahlmöglichkeiten aufzeigt:

```
MULTIPLE CHOICE MENUE

1. Neuen Test erstellen
2. Tests anzeigen, aendern, loeschen
3. Tests auf den Drucker ausgeben
0. Ende

      Waehlen Sie eine Nummer!
```

3. Neuen Test erstellen

Geben Sie eine **1** ein, wenn Sie Aufgaben schreiben wollen. Es erscheint das Eingabefeld:

```
MULTIPLE CHOICE TEST

Test-Nr.     Test-Name: .............  Aufgabe-Nr.

(*=Menue)
```

Der blinkende Lichtpunkt (Cursor) zeigt Ihnen an, daß Sie den Testnamen eintippen müssen. Der Name kann bis zu 25 Anschläge lang sein. Wenn Sie sich vertippen, können Sie mit dem Linkspfeil korrigieren. Er bewegt den Cursor nach links und überschreibt Ihren Fehler. Beenden Sie Ihre Eingabe mit **Return**.

Die Menüzeile (d.h. die Zeile unten auf dem Bildschirm, mit deren Hilfe das Programm mit Ihnen "kommuniziert" - hier stehen Fragen, hier sehen Sie, welche anderen Möglichkeiten Sie jeweils haben) sagt Ihnen, daß Sie durch Eingabe eines Sternchens (+ **Return**) ins Hauptmenü zurückkommen.

Nachdem Sie den Testnamen eingegeben haben, erscheint:

```
Geben Sie die Aufgabe ein!
 ..............................................
 ..............................................


(*=Menue)
```

Sie können nun Ihre Aufgabe eintippen. Sie haben dazu zwei Zeilen à 76 Anschläge zur Verfügung. Diese brauchen Sie natürlich nicht ganz auszufüllen. Sollte Ihre Aufgabe länger als eine Zeile sein, so müssen Sie nicht auf den Wortumbruch achten - dies leistet das Programm für Sie. Vergessen Sie nicht, am Ende der Aufgabe das entsprechende Satzzeichen einzugeben. Ein eingetippter Punkt ist an dieser Stelle nicht sichtbar, da er mit der gepunkteten Linie zusammenfällt, wird aber auf der Schülerdiskette dargestellt. Schließen Sie Ihre Eingabe mit **Return** ab. Die **Return**-Taste hat hier auch die Funktion des Wagenrücklaufs - Sie kommen damit in die nächste Zeile. Wenn Sie eine vorgegebene Zeile nicht beschreiben wollen, drücken Sie einfach gleich **Return**.

Nun geben Sie die verschiedenen Antworten ein, aus denen die richtige ausgewählt werden soll. Pro Antwort haben Sie 45 Anschläge zur Verfügung:

```
(Min.2 und max.6 Antworten. Ende mit der
Return-Taste)
Antworten: 1. ..................
           2. ..................
           3. ..................
           4. ..................
           5. ..................
           6. ..................
```

Als nächstes legen Sie fest, welche Antwort/en richtig ist/sind, damit der Computer später die Schülerleistung bewerten kann:

```
Bitte die Zahl/en für die richtige/n Antwort/en
eingeben:
```

Wenn Sie eine Erklärung (z.B. eine Regel) eingeben möchten, die der Lerner bei Bearbeitung der Aufgabe als Hilfestellung heranziehen kann, so haben Sie an dieser Stelle Gelegenheit dazu. Das Programm fragt Sie:

```
Wollen Sie eine Erklaerung eingeben? j/n
```

Wenn Sie diese Frage bejahen, indem Sie **j** eintippen, erscheinen drei leere Zeilen (à 76 Anschläge pro Zeile), die Sie mit Ihrem Text füllen können.

Nun will das Programm von Ihnen wissen:

```
Eingabe richtig? j/n
```

Lesen Sie die gesamte Aufgabe mit den möglichen Antworten, der richtigen Antwortzahl und der Erklärung noch einmal Korrektur. Haben Sie keine Fehler mehr gefunden, ist die Eingabe also richtig, so tippen Sie **j**. Die Aufgabe wird nun auf die

Schülerdiskette geschrieben, d.h. gespeichert. Haben Sie jedoch noch einen Fehler gefunden oder möchten Sie eine Änderung vornehmen, tippen Sie an dieser Stelle ein **n**. Das Programm fragt Sie daraufhin:

```
Was ist falsch? (N=Name, F=Frage, A=Antwort,
R=Ri.Ant.Zahl, E=Erklaerung)
```

Sie können nun die Stelle, an der Sie eine Korrektur vornehmen möchten, durch das Eintippen des entsprechenden Buchstabens bestimmen. Der Cursor springt an die angegebene Stelle und Sie korrigieren wie auch schon beim Schreiben der Übungen mit dem Linkspfeil. Sind Sie fertig, bejahen Sie die Frage, ob die Eingabe richtig sei.

Das Programm sagt Ihnen nun, wie viele Aufgaben Sie noch schreiben können, und will wissen, ob Sie davon Gebrauch machen wollen:

```
Sie koennen noch     Aufgabe/n eingeben.
Weitere Aufgabe? j/n
```

Wenn Sie die Frage bejahen, kommen Sie zur nächsten Aufgabe. Verneinen Sie aber, so teilt Ihnen das Programm mit, wie viele Tests noch auf die Schülerdiskette passen und fragt Sie, ob Sie vielleicht einen neuen Test schreiben wollen. Wenn Sie dies verneinen, kommen Sie automatisch zum Hauptmenü zurück.

Beim Zusammenstellen eines Tests ist zu beachten, daß die einzelnen Aufgaben bei der Arbeit mit der Schülerdiskette vom Zufallsgenerator gemischt werden, so daß die Lernenden sie nicht in der Reihenfolge bearbeiten, die eingegeben wurde. Bei Ausdrucken erscheinen die Aufgaben in der festgelegten Abfolge, so daß mit Papierkopien gearbeitet werden sollte, wenn auf eine bestimmte Abfolge der Fragen innerhalb eines Tests Wert gelegt werden muß.

4. Tests anzeigen, ändern, löschen

Wenn Sie im Hauptmenü die Nummer 2 wählen, haben Sie die Möglichkeit, die auf der Schülerdiskette vorhandenen Tests anzusehen, Änderungen vorzunehmen oder einen Test zu löschen. Nachdem Sie eine **2** eingetippt haben, erscheint zunächst ein Inhaltsverzeichnis der eingegebenen Tests:

```
MULTIPLE CHOICE TEST

Testauflistung / Es wurde/n   Test/s eingegeben
Test-Nr.      Name des Tests       Aufgabenanzahl


Waehlen Sie! (*=Menue, L=Loeschen, A=Anzeigen)
```

Löschen:

Um einen der in der Auflistung genannten Tests zu löschen, geben Sie **L** ein. Das Programm will nun wissen, welchen Test Sie löschen wollen:

```
     (*=Menue)
Loeschen: Testnummer?
```

Tippen Sie die entsprechende Zahl. Damit der Test nicht gleich verloren ist, falls Sie einen Fehler gemacht haben, vergewissert sich das Programm mit der Rückfrage, ob der betreffende Test wirklich gelöscht werden soll:

```
Loeschen Test:              ?

Loeschen: j/n
```

Bejahen Sie die Frage. Der Test verschwindet nun aus dem Inhaltsverzeichnis, wird jedoch noch nicht überschrieben. Um ihn von der Diskette zu löschen, müssen Sie über ***** ins Hauptmenü zurückkehren und dort eine **0** (=Ende) eingeben. Damit haben Sie den Test dauerhaft gelöscht.

(Wenn Sie über **0** ausgestiegen sind, müssen Sie, wenn Sie weiterarbeiten wollen, das Programm neu starten. Geben Sie dazu, wenn Sie das Zeichen **A>** sehen, die entsprechende Startnummer ein.)

Anzeigen und ändern:

Wenn Sie sich einen der Tests ansehen wollen, geben Sie unter der Nummer 2 des Hauptmenüs, also im Inhaltsverzeichnis, ein **A** ein. Das Programm fragt nun, welchen Test Sie sich anzeigen lassen wollen:

```
     (*=Menue)
Anzeigen: Testnummer?
```

Tippen Sie die gewünschte Nummer ein, und Sie sehen die erste Aufgabe. Sie haben nun die Möglichkeit, die Aufgaben "durchzublättern" und eventuelle Änderungen vorzunehmen:

```
(+=Weiter, -=Zurueck, A=Aendern, *=Menue)
```

Ändern können Sie hier genauso wie beim Eingeben eines Tests. Tippen Sie **A**. Das Programm fragt Sie:

```
Eingabe richtig? j/n
```

Wenn Sie **n** eingeben, kommen Sie in den Änderungsmodus. Nach Ausführung der gewünschten Korrektur/en bejahen Sie die Frage, ob die Eingabe nun richtig sei, und speichern so die neue Fassung der Aufgabe ab.

5. Tests auf den Drucker ausgeben

Wählen Sie im Hauptmenü die Zahl **3**, wenn Sie einen oder mehrere Test/s über einen angeschlossenen Drucker ausdrucken lassen wollen. Das Inhaltsverzeichnis erscheint mit der Frage, welche/n Test/s Sie ausdrucken wollen:

```
     (*=Menue)
Drucken: Testnummer?     (A=Alle)
```

Geben Sie die entsprechende Zahl oder **A** für alle Tests ein und machen Sie den Drucker betriebsbereit, d.h. schalten Sie ihn ein und stellen Sie ihn auf den Seitenanfang.
Beantworten Sie die Frage

```
Drucker bereit? j/n
```

mit **j**, wenn alles bereit ist, und geben Sie dann an, in wievielfacher Ausfertigung Sie den/die Test/s haben wollen:

```
     (*=Menue)
Anzahl der Ausdrucke?
```

Das Programm druckt Ihnen nun die gewünschten Kopien.

Sollte das Ausdrucken nicht auf Anhieb klappen, lesen Sie in Ihrem Druckerhandbuch nach oder fragen Sie den Hersteller Ihres Druckers, wie Sie über CP/M ausdrucken können.

6. Ende

Beenden Sie jeden Arbeitsvorgang, indem Sie das Programm über **0** (=Ende) aus dem Hauptmenü verlassen.

Schülerversion

1. Starten des Programms

Legen Sie die mit 1 numerierte Schülerdiskette (Multiple Choice) ins Laufwerk (Laufwerk 1, wenn zwei Laufwerke angeschlossen sind) und schließen Sie das Laufwerk. Nach Einschalten (Starten) des Geräts meldet sich das Betriebssystem mit dem Zeichen **A>**. Das Programm wird aufgerufen, indem man **1** und **Return** eingibt.

2. Das Menü

Nach dem Titel des Programms erscheint das Inhaltsverzeichnis der auf der Diskette gespeicherten Tests mit der Frage:

```
(E=Ende)
Bearbeiten: Testnummer?
```

Man kann also auswählen, welchen Test man bearbeiten möchte, und gibt einfach die entsprechende Ziffer ein.

3. Tests durcharbeiten

Die erste Aufgabe erscheint. Das kann z.B. so aussehen:

```
MULTIPLE CHOICE TEST

Test-Nr.1    Test-Name:   Beispiel    Aufgabe-Nr.1

Ich fahre nach Frankreich, aber Michael fährt ...

Lösungen: 1. nach Türkei
          2. nach die Türkei
          3. in die Türkei
          4. nach der Türkei
          5. in der Türkei

Was ist richtig?
(H=Hilfe, W=Weiter, E=Ende, ?=Loesung)
```


Die richtige Antwort wird durch das Eintippen der entsprechenden Ziffer und **Return** gegeben. War die gewählte Lösung richtig, so erscheint sie zusammen mit der Aufgabe und der Meldung, daß sie richtig war. So kann man sie sich im Kontext noch einmal einprägen.

```
Ich fahre nach Frankreich, aber Michael fährt ...

RICHTIG!   in die Türkei


Bitte irgendeine Taste druecken!
```

War die Lösung falsch, erscheint die Aufgabe mit der richtigen Lösung und der falschen Lösung zum Vergleich:

```
Ich fahre nach Frankreich, aber Michael fährt ...

Richtige Loesung:  in die Türkei
Ihre Loesung:      nach Türkei


Bitte irgendeine Taste druecken!
```

Durch das Betätigen irgendeiner Taste kommt man zur nächsten Aufgabe. Die Aufgaben erscheinen nicht in der Reihenfolge, wie sie eingegeben wurden, sondern werden vom Zufallsgenerator des Programms durcheinandergemischt, so daß der Ablauf eines Tests jedesmal anders ist.

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, einen Test durchzuarbeiten:

-Bei Unsicherheit kann durch die Eingabe von **H** (für Hilfe) eine Hilfestellung abgerufen werden,

die links unten auf dem Bildschirm steht. In unserem Beispiel könnte es heißen:

```
Nominativ: die Türkei
```

Hat der Lehrer keine Erklärung eingegeben, erscheint bei der Bearbeitung der Aufgabe durch den Schüler:

```
Keine Hilfe bei dieser Aufgabe.
```

-Erscheint einem eine der Aufgaben zu leicht oder uninteressant, kann man einfach zur nächsten übergehen, indem man **W** (für weiter) eintippt. Solche übersprungenen Aufgaben werden bei der Auswertung nicht mitgezählt.

-Wenn man eine Frage nicht beantworten kann und die Lösung sehen will, tippt man **?**. Auch diese Aufgaben werden bei der Auswertung nicht berücksichtigt.

-Der Test kann jederzeit abgebrochen werden. Man tippt **E** (für Ende) und hat nun die Möglichkeit, ganz aufzuhören oder einen anderen Test zu bearbeiten.

Die Menüzeile zeigt all diese Möglichkeiten an, man muß also keine Befehle auswendig lernen.

4. Auswertung

Am Ende eines jeden Tests steht die Auswertung. Sie zeigt die Zahl der gestellten, der bearbeiteten und der richtig beantworteten Lösungen und gibt eine diagnostische Meldung: Bis 60% -**Das Ergebnis ist noch etwas schwach!** von 61% bis 80% - **Das**

Ergebnis könnte etwas besser sein! und von 81% bis 100% - **Ein gutes Ergebnis, nur weiter so!**

```
MULTIPLE CHOICE TEST

STATISTIK
Test-Name: Beispiel
Anzahl der Aufgaben: 10
Aufgaben bearbeitet: 10
Erreichte Punktzahl:  9

Ein gutes Ergebnis, nur weiter so!


(E=Ende, N=Neuen Test)
```

Die anderen Testformen

Alle Testformen haben das gleiche Hauptmenü und dieselben Programmierschritte. Sie unterscheiden sich lediglich in der Startnummer, der Aufgabenstellung und der Antwortverarbeitung. Hier die Besonderheiten der übrigen Testformen:

Zuordnungstest

1. Starten des Programms

Für den Zuordnungstest geben Sie, wie auch auf den Etiketten angegeben, **2T** bzw. **2** ein, um das Programm zu starten.

2. Lehrerdiskette

Jede Aufgabe besteht aus 5 Teilen, für die es 7 mögliche Zuordnungen gibt, d.h. 5 richtige Antworten und 2 Distraktoren (von denen Sie aber keinen

Gebrauch machen müssen). Pro Aufgabenteil stehen Ihnen 30 Anschläge zur Verfügung:

```
ZUORDNUNGSTEST

Test-Nr.     Test-Name:.............  Aufgabe-Nr.

Ende der Eingabe mit der Return-Taste!

1. .....................   a. .....................
2. .....................   b. .....................
3. .....................   c. .....................
4. .....................   d. .....................
5. .....................   e. .....................
                           f. .....................
                           g. .....................

 ..........................................
 ..........................................
 ..........................................
```

3. Schülerdiskette

Auf der Schülerdiskette werden die Aufgaben folgendermaßen präsentiert:

```
ZUORDNUNGSTEST

Test-Nr.1    Test-Name: Beispiel      Aufgabe-Nr.1

Aufgabe:

1. Musik                  a. denkbar
2. Weg                    b. schmal
3. Gebirge                c. tief
4. Lehrer                 d. hoch
5. Wasser                 e. intelligent
                          f. laut

Welche Aufgabe gehoert zu welcher Zuordnung?
Aufgabe                   Zuordnung
```


Die Reihenfolge der Bearbeitung innerhalb einer Aufgabe ist beliebig. Die Antwort erfolgt durch das Eintippen einer Zahl und des entsprechenden Buchstabens. War die Antwort richtig, so rückt das zusammengehörige Paaar nach oben:

```
5. Wasser                 c. tief
```

Bei einer falschen Antwort teilt das Programm mit:

```
1. Versuch war falsch!
```

Falls die zweite gewählte Antwort ebenfalls nicht zutrifft, meldet das Programm

```
Auch der 2. Versuch war falsch!
```

und beantwortet die Frage selbst.

Richtig/Falsch-Test

1. Starten des Programms

Die Startnummern sind **3T** bzw. **3.**

2. Lehrerdiskette

Jede Aufgabe besteht aus mindestens 2 und höchstens 5 Fragen. Pro Frage stehen 2 Zeilen à 65 Anschläge

zur Verfügung. Für jede Frage muß angegeben werden, ob der geschilderte Sachverhalt richtig oder falsch ist:

```
RICHTIG/FALSCH-TEST

Test-Nr.     Test-Name: .....  Aufgabe-Nr.

Geben Sie die Aufgabe ein!
(Ende mit der Return-Taste)
                                        R/F

1. ........................................
2. ........................................
3. ........................................
4. ........................................
5. ........................................

 ..............................................
 ..............................................
 ..............................................
```

3. Schülerdiskette

Beim Bearbeiten der Aufgaben wird für jede Aussage entweder **R** (für richtig) oder **F** (für falsch) eingegeben:

```
RICHTIG/FALSCH-TEST

Test-Nr.1    Test-Name: Beispiel    Aufgabe-Nr.1

RICHTIG oder FALSCH?
                                        R/F
Köln liegt am Rhein.
```


Die richtigen Lösungen erscheinen zum Vergleich neben den Antworten des/der Lernenden:

```
RICHTIG/FALSCH-TEST

Test-Nr.1    Test-Name: Beispiel    Aufgabe-Nr.1
                                        Richtig!
Köln liegt am Rhein.                    R    R
Der Bodensee ist der größte See
Deutschlands.                           F    R
Der Schwarzwald ist das höchste
Gebirge der Bundesrepublik.             F    F
Stuttgart liegt im Ruhrgebiet.          R    F
Die Hauptstadt der Bundesrepublik ist
Frankfurt.                              F    F
```

Lückentest

1. Starten des Programms

Die Startnummern sind **4T** bzw. **4.**

2. Lehrerdiskette

Für eine Aufgabe stehen 2 Zeilen à 76 Anschläge zur Verfügung. Jede Aufgabe muß mindestens eine und kann bis zu drei Lücken enthalten, die mit dem Unterstreichungsstrich oder dem Gleichheitszeichen markiert werden. Pro Lücke können bis zu 7 richtige Lösungen (à 20 Anschläge) eingegeben werden.

```
LUECKENTEST

Test-Nr.     Test-Name: .....  Aufgabe-Nr.

Geben Sie den Text mit Luecken ein!

 ..............................................
 ..............................................

Es sind bis zu 7 richtige Loesungen pro Luecke
erlaubt.
(Ende mit Return)

Luecke 1: 1. ..................
          2. ..................
          3. ..................
          4. ..................
          5. ..................
          6. ..................
          7. ..................
..............................................
..............................................
..............................................
```

Wenn Sie sich mit der Funktion 2 im Hauptmenü "Tests anzeigen, ändern, löschen" eine Aufgabe ansehen, die mehr als eine Lücke enthält, so sehen Sie aus Platzgründen nur die möglichen Lösungen zu Lücke 1. Wollen Sie überprüfen, welche Antworten für Lücke 2 vorgesehen sind, so können Sie dies tun, indem Sie in den Änderungsmodus gehen: Tippen Sie **A** (für ändern). Verneinen Sie dann die Frage **Eingabe richtig? j/n** und geben Sie auf die Frage, wo der Fehler sei, **L** (für Lücke) ein. Nun fragt das Programm **Welche Lücke?** Wenn Sie jetzt eine **2** eintippen, erscheint die Lücke 2. Das Programm will nun wissen, welche Antwort bei der Lücke 2 falsch sein soll. Tippen Sie irgendeine Zahl zwischen **1** und **7** und betätigen Sie gleich darauf die **Return**-Taste, da Sie ja gar

keine Änderung vornehmen wollen. Beantworten Sie **Eingabe richtig? j/n** diesmal mit **j** (für ja), und Sie kommen ins Inhaltsverzeichnis zurück.

3. Schülerdiskette

Die Aufgaben werden auf der Schülerdiskette folgendermaßen präsentiert:

```
LUECKENTEST

Test-Nr.:1   Test-Name: Beispiel     Aufgabe-Nr.1

Ich mag kein fett   Fleisch und auch keine dick__
Bohnen.

    Luecke 1:
     ...................

Fuellen Sie bitte die Luecken!
```

Nun muß die richtige Antwort eingetippt werden. Die Eingabe wird, wie immer, mit **Return** abgeschlossen. War die Antwort für die erste Lücke richtig, kommt die zweite Lücke an die Reihe. War auch sie richtig und ist keine dritte Lücke vorhanden, erscheint der ausgefüllte Satz, damit man sich die Lösungen noch einmal einprägen kann. Sie sind durch Negativschrift hervorgehoben:

```
RICHTIG:
Ich mag kein fettes Fleisch und auch keine dicken
Bohnen.
```

Bei einer falschen Antwort meldet das Programm:

```
Falsche Antwort, noch einen Versuch? (j/n)
```

Gibt man **j** (für ja) ein, bekommt man eine erneute Chance. Gibt man **n** (für nein) ein oder beantwortet die Frage zweimal falsch, erscheinen der richtige Satz und, zum Vergleich, die falsche/n Lösung/en:

```
Die richtige Antwort ist:

Ich mag kein fettes Fleisch und auch keine dicken
Bohnen.

Ihre Antwort:

en              er
```


So erstellen Sie sich Ihre Arbeitsdisketten:

Bevor Sie das erste Mal mit Ihrem **Interaktiven Testpaket** arbeiten, erstellen Sie sich einen Satz Arbeitsdisketten. Mit Hilfe Ihrer CP/M-Systemdiskette, 8 leeren Disketten und den 4 Langenscheidt-Originaldisketten fertigen Sie für jeden Übungstyp je eine Lehrer- und eine Schülerdiskette an.

Achten Sie bei der Eingabe von Befehlen immer auf die genaue Schreibweise. CP/M nimmt zwar gleichermaßen Groß- und Kleinbuchstaben an, die anderen Bestandteile (Satzzeichen, Abstände) müssen jedoch genau wie angegeben, eingetippt werden, wenn das Programm sie als gültige Befehle erkennen soll. Wiederholen Sie bei Fehlermeldungen präzis die Arbeitsanweisungen. Lesen Sie auch immer, was das Programm Ihnen mitteilt. Bei der Fehlermeldung **BDOS-ERROR** prüfen Sie bitte, ob Sie die Disketten richtig eingelegt und die Laufwerke geschlossen haben. Wechseln Sie nicht die Disketten, während das Laufwerk in Betrieb ist und die rote Lampe aufleuchtet.

1. Formatieren der leeren Disketten

Als erstes müssen Sie Ihre neuen Disketten formatieren, d.h. auf das Programm vorbereiten. Legen Sie Ihre CP/M-Systemdiskette in Laufwerk 1 und eine der leeren Disketten in Laufwerk 2. Schließen Sie beide Laufwerke und schalten Sie Gerät und Monitor ein. Nachdem sich das Betriebssystem mit **A>** meldet, schreiben Sie

```
COPY B:/F
```

und betätigen die **Return**-Taste. Bei einigen CP/M- Versionen kann der Befehl auch

```
FORMAT B:
```

lauten. Sollten Sie auch auf diese Weise nicht formatieren können, schlagen Sie in Ihrem CP/M-Handbuch nach, wie neue Disketten unter Ihrem System formatiert werden.

Das Programm meldet nun, im Formatiermodus zu sein, und weist Sie an, die zu formatierende Diskette in Laufwerk 2 (oder wie es meist heißt: B) zu legen. Dies haben Sie ja bereits getan. Starten Sie den Vorgang, indem Sie **Return** eingeben. Falls Sie eine bereits bespielte oder formatierte Diskette eingelegt haben, die Sie "überspielen" wollen, teilt Ihnen das Programm mit, daß die auf der Diskette gespeicherten Daten gelöscht werden, und fragt, ob Sie das wünschen. Mit **y** (für yes) kommen Sie weiter. (Das Betriebssystem "spricht" Englisch bzw. Computer-Englisch mit Ihnen, d.h. daß Sie ihm auch auf Englisch antworten müssen.) Der Formatiervorgang nimmt etwa eine Minute in Anspruch. Das Programm zeigt Ihnen das Ende an. Sie sehen es aber auch daran, daß die rote Lampe am Laufwerk nicht mehr aufleuchtet.

Das Programm fragt nun, ob Sie diesen Vorgang wiederholen wollen. Bejahen Sie diese Frage (**y** für yes), wechseln Sie die formatierte Diskette in Laufwerk 2 gegen eine der weiteren sieben leeren Disketten aus und drücken Sie **Return**, um den Formatiervorgang zu starten. Formatieren Sie auf diese Weise alle acht Disketten. Jetzt können Sie dem Programm mitteilen, daß Sie den Vorgang nicht noch einmal wiederholen wollen. Geben Sie **n** (für no) ein, und Sie kommen zurück in den normalen Betriebsmodus, der sich mit dem Zeichen **A>** meldet.

2. Kopieren des CP/M-Betriebssystems

Damit Ihre Arbeitsdisketten später selbständig, bzw. nur durch Eingabe eines kurzen Befehls, starten, müssen Sie Ihr CP/M-Betriebssystem von Ihrer CP/M-Systemdiskette auf die neu formatierten Disketten kopieren.

Die Systemdiskette ist nach wie vor in Laufwerk 1, eine formatierte leere Diskette in Laufwerk 2. Schreiben Sie den Befehl

```
COPY B:/S
```

und betätigen Sie die **Return**-Taste. Bei anderen CP/M-Versionen kann der Befehl auch

```
COPY B:=A:/S
```

heißen. Sollten Sie das System auch auf diese Weise nicht übertragen können, schlagen Sie bitte in Ihrem Handbuch nach, welche Befehle für Ihr System gelten.

Der Computer meldet die Bereitschaft, die Systemspuren zu übertragen, und fordert Sie auf, eine Diskette in Laufwerk 2 zu legen. Da Sie das schon gemacht haben, brauchen Sie nur noch **Return** zu drücken, um den Vorgang, der nur einige Sekunden in Anspruch nimmt, zu starten. Wieder meldet sich das Programm, wenn es mit der Arbeit fertig ist, und fragt Sie, ob Sie den Vorgang wiederholen möchten. Geben Sie **y** (für yes) ein, tauschen Sie die Diskette in Laufwerk 2 aus und wiederholen Sie den Vorgang für alle neu formatierten Disketten. Am Ende beantworten Sie die Frage, ob Sie weitere Kopien benötigen, mit **n** (für no), damit Sie wieder in den normalen Eingabemodus kommen.

Hinweis: Bei der CP/M-Version 3.0 kopieren Sie bei diesem Vorgang auch die Dateien **CCP.COM** und **CPM3.SYS** auf Ihre Arbeitsdisketten.

3. Kopieren der Dateien des Interaktiven Testpakets

Nun kopieren Sie sich, mit Hilfe eines Unterprogramms Ihres CP/M-Systems, das Langenscheidt-Programm auf Ihre Arbeitsdisketten. Die Systemdiskette befindet sich nach wie vor in Laufwerk 1 und meldet Bereitschaft (**A>**). Schreiben Sie den Befehl

PIP

und drücken Sie Return. Damit rufen Sie das Kopierprogramm mit dem Namen **Pip** auf. **Pip** meldet sich mit dem Zeichen *****. Nehmen Sie nun die Systemdiskette aus Laufwerk 1 (**Pip** befindet sich ja im Arbeitsspeicher des Computers) und legen Sie stattdessen die mit einer 1 gekennzeichnete Langenscheidt-Diskette (Multiple-Choice-Test) in das Laufwerk und, falls sich keine mehr darin befindet, eine der vorbereiteten leeren Disketten in Laufwerk 2. Schreiben Sie nun

B:=A:1.*

und drücken Sie **Return**. Das Programm kopiert nun die für Ihre Schülerdiskette (Multiple-Choice-Test) notwendigen Dateien. Beschriften Sie die Diskette mit

Schülerdiskette
MULTIPLE-CHOICE-TEST
Start: 1

und legen Sie sie beiseite.

Legen Sie nun wieder die CP/M-Systemdiskette in Laufwerk 1 und eine der leeren Disketten in Laufwerk 2. Drücken Sie

Control-C

d.h. die **Control**- und die **C**-Taste gleichzeitig. Schreiben Sie wieder den Befehl

PIP

und drücken Sie **Return**. Nehmen Sie nun die Systemdiskette heraus und legen Sie erneut die mit 1 numerierte Langenscheidt-Diskette in Laufwerk 1. Schreiben Sie

B:=A:1T*.*

und drücken Sie **Return**. Wenn die Dateien der Originaldiskette kopiert sind, beschriften Sie die neue Arbeitsdiskette mit

Lehrerdiskette
MULTIPLE-CHOICE-TEST
Start: 1T

Wiederholen Sie diesen Vorgang für die anderen drei Übungstypen:

Vergessen Sie nicht - Sie müssen immer zuerst die CP/M-Systemdiskette in Laufwerk 1 legen und Control-C drücken, um das Betriebssystem neu zu starten. Dann schreiben Sie **PIP** und drücken **Return**. Nachdem das Sternchen **Pip**'s Bereitschaft ankündigt, wechseln Sie die Systemdiskette gegen die entsprechende Originaldiskette (2,3,4) aus, legen eine der neu formatierten Disketten in Laufwerk 2 und schließen beide Laufwerke. Nun können Sie die entsprechenden Befehle eingeben, mit denen die Dateien kopiert werden:

ORIGINALDISKETTE 2 (Zuordnungstest)

Schülerversion:

B:=A:2.*

Schülerdiskette
ZUORDNUNGSTEST
Start: 2

Lehrerversion:

B:=A:2T*.*

Lehrerdiskette
ZUORDNUNGSTEST
Start: 2T

ORIGINALDISKETTE 3 (Richtig/Falsch-Test)

Schülerversion:

B:=A:3.*

Schülerdiskette
RICHTIG/FALSCH-TEST
Start: 3

Lehrerversion:

B:=A:3T*.*

Lehrerdiskette
RICHTIG/FALSCH-TEST
Start: 3T

ORIGINALDISKETTE 4 (Lückentest)

Schülerversion:

B:=A:4.*

Schülerdiskette
LÜCKENTEST
Start: 4

Lehrerversion:

B:=A:4T*.*

Lehrerdiskette
LÜCKENTEST
Start: 4T

Fertig! Schalten Sie den Computer ab und gönnen Sie sich eine Tasse Kaffee!

4. Kopieren der mitgelieferten Beispieltests

Auf den Arbeitsdisketten, die Sie sich erstellt haben, befinden sich keine Tests, denn dieses Autorenprogramm ist ja dazu da, daß Sie sich Ihre eigenen Übungen schreiben. Auf den Original-Langenscheidt-Disketten sind jedoch einige Beispieltests gespeichert, die Sie sich auch auf die Arbeitsdisketten kopieren können, z.B. um die Handhabung des Systems zu üben. Sie können diese Beispieltests dann jederzeit wieder löschen. Und so gehen Sie vor:

Legen Sie Ihre CP/M-Systemdiskette in Laufwerk 1 und starten Sie den Computer, z.B. indem Sie ihn einschalten. Wenn Sie das **A>** sehen, nehmen Sie die Systemdiskette heraus und legen dafür die Originaldiskette Nummer 1 (Multiple-Choice-Test) ein. In Laufwerk 2 legen Sie die Multiple-Choice-Schülerdiskette. Schreiben Sie nun

1COPY

und drücken Sie Return. Nun erscheint die Meldung

Bitte die Master-Schuelerdiskette in Laufwerk B einlegen und irgendeine Taste betaetigen!

Wenn Sie eine beliebige Taste drücken, werden die Beispieltests von der Langenscheidt-Diskette auf Ihre Arbeitsdiskette übertragen.

Für die anderen Übungstypen verwenden Sie die Befehle

2COPY (für Zuordnungstest)
3COPY (für Richtig/Falsch-Test)
4COPY (für Lückentest)

und die entsprechenden Original- und Schülerdisketten. Sie müssen dazwischen immer wieder das CP/M-Betriebssystem neu laden, indem Sie die Systemdiskette einlegen und das System starten.

5. Kopieren der Schülerdisketten

Die Schülerdisketten dürfen in beliebiger Anzahl kopiert werden. Verwenden Sie dazu Ihr CP/M-Kopierprogramm. Legen Sie die Systemdiskette in Laufwerk 1 und schalten Sie den Computer ein. Schreiben Sie

COPY B:=A:

und drücken Sie **Return**. Wenn das Kopierprogramm in den Arbeitsspeicher geladen ist, nehmen Sie die Systemdiskette heraus und legen dafür die zu kopierende Schülerdiskette in Laufwerk 1 und eine neue leere Diskette in Laufwerk 2. Schließen Sie die Laufwerke und betätigen Sie **Return**. Die Diskette wird kopiert. Das Programm fragt nun, ob Sie den Vorgang wiederholen möchten. Antworten Sie je nachdem mit **y** (für yes) oder **n** (für no).

Sie können die Schülerdisketten auch mit dem COPYA-Programm von Apple kopieren.

Und nun viel Spaß mit Ihrem **Interaktiven Testpaket**!

Bitte gehen Sie mit den Disketten sorgfältig um; Hinweise finden Sie auf der Rückseite der Disketten-Taschen. Sollte eine Diskette trotz Beachtung dieser Hinweise nicht oder nur fehlerhaft funktionieren, dann senden Sie die Diskette bitte zusammen mit einer kurzen Beschreibung des Defekts und einer Kopie der Einkaufs-Quittung an:

Langenscheidt-Verlag
Abt. Software
Postfach 40 11 20
8000 München 40

Sollte es sich bei Überprüfung der Diskette herausstellen, daß keine Fehler bei der Handhabung vorlagen, dann ersetzt der Verlag die Diskette kostenlos. Diese Garantie erlischt 6 Monate nach dem Kaufdatum.

Achtung!

Bitte versuchen Sie nicht, die Disketten zu kopieren! Sie könnten die kopiergeschützten Disketten zerstören. Zudem leistet der Verlag in diesem Fall keine Garantie. Die beiliegenden Disketten sind einseitig beschrieben. Die Garantie erlischt ebenfalls, wenn andere Programme oder Daten auf den Disketten gespeichert werden.

Schaffen Sie Ihre persönliche Übungsbibliothek!
Jetzt können Sie mit dem INTERAKTIVEN TESTPAKET auch ohne Programmierkenntnisse Tests und Übungen am Bildschirm erstellen, bei Bedarf mühelos ändern und auf Diskette abspeichern oder als Papierkopie ausdrucken.

- Das Interaktive Testpaket wurde von Pädagogen und Programmierern gemeinsam entwickelt.
- Das Interaktive Testpaket richtet sich an Lehrer und Ausbilder aller Schulformen und Fachrichtungen, die damit ihre eigenen Arbeitsmaterialien erstellen können.
- Das Interaktive Testpaket ermöglicht, Computerübungen zu schreiben, ohne über Programmierkenntnisse zu verfügen.
- Die Lerner können die für sie entwickelten Übungen am Bildschirm bearbeiten und genießen dabei die Vorteile des computergestützten Lernens, wie z.B. Hilfe-Funktionen und sofortige Rückkopplung.
- Die Übungen können auch ausgedruckt und als Papierkopien eingesetzt werden.
- Das Interaktive Testpaket erlaubt, eine übersichtliche und platzsparende Aufgabenbibliothek von unbegrenztem Umfang anzulegen.
- Das Interaktive Testpaket ist benutzerfreundlich und erklärt sich weitgehend selbst.
- Das Interaktive Testpaket entstand in Zusammenarbeit mit dem Goethe-Institut, München

Seit mehr als 125 Jahren erschließt Langenscheidt immer wieder neue Lerntechniken mit neuen Medien. Mit der Langenscheidt-Software eröffnet der Verlag wiederum eine neue Dimension des Lehrens und Lernens.